

REV'n'GE!



#165

Retro Emulator Vision and Game

Pumpkin - Amiga 500
Fast Food 2 - Amiga 1200

Grell and Falla

Tennis Code Zero

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Dicembre 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 12

Retro gaming

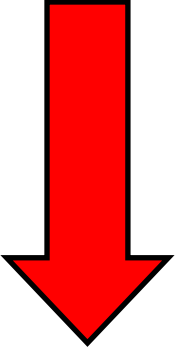
In emulazione!



La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una in
Italiano e una in In-
glese*



Gratis

Atari Age



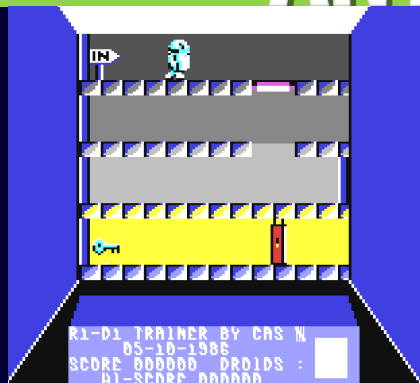
EDITORIALE NUMERO 165

Ed eccoci al numero di Natale che chiude questo anno del compleanno della fanzine. Un anno tranquillo anche se con qualche problema di salute in più rispetto all'anno scorso, ma generalmente tutte cose ben gestibili. Noi umani invecchiamo più rapidamente di quanto non lo facciamo i nostri giochi preferiti.

Un buon 2024 ricco di bei giochi nuovi per le piattaforme vintage e in questi 12 numeri ve li ho portati abbastanza da conoscere brevemente per farveli provare voi stessi e non accontentarvi di una lettura. Il bello è che continueranno anche nel 2025 e per chissà quanti altri anni andrà ancora avanti. Finchè c'è l'amore per questo retrogaming oppure la voglia di sfruttare ancora l'hardware vintage per produrre giochi saremo tutti felici e contenti.

Buon Natale, Buon Anno e buona lettura!





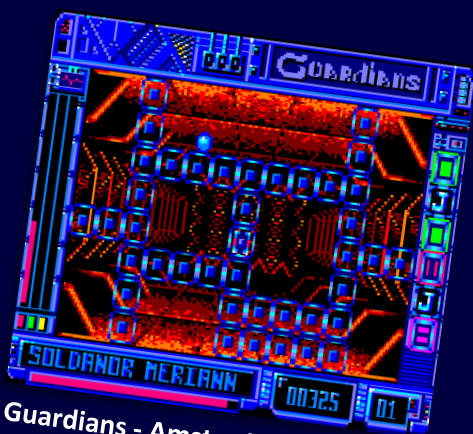
R1-D1 - Commodore 64

Un gioco di piattaforme in cui il protagonista dovrebbe essere il robot di Guerre Stellari o comunque uno simile.



The Race Against Time - Commodore 64

Sembrerebbe la corsa di un tedorforo che ha la torcia olimpica in mano che deve raggiungere la fiaccola per accenderla.



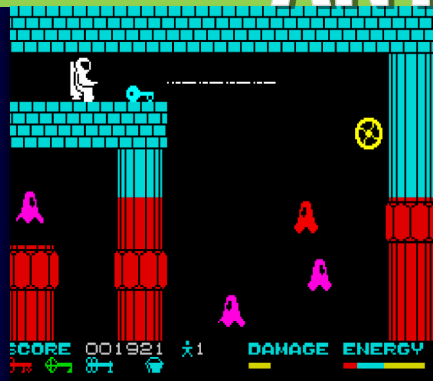
Guardians - Amstrad CPC

Un puzzle game di cui non so assolutamente niente se non che ha una bella grafica che da una certa profondità allo scenario.



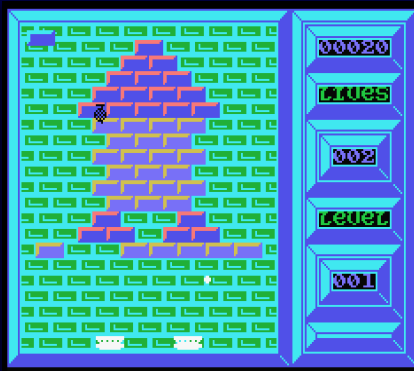
Gunfight - Amstrad CPC

Un gioco di cowboy isometrico che assomiglia un po' a quel genere in cui la visuale complica la giocabilità. Non è detto che sia così. Lo scopriremo insieme nel prossimo numero



Brainstorm - ZX Spectrum

Un gioco di azione che usa un personaggio già visto in altri giochi: il buon astronauta con il jetpack. Questa volta dovete fuggire da un castello infestato.



The Rampart - MSX

Dal nome potrebbe farvi venire in mente quel gioco che sembra uno strategico di guerra ben famoso. Questo invece è un clone di *Arkanoid/Breakout*.



Cyber Kick - Amiga

Un altro gioco Polacco e questa volta sembra un clone di *Rodland* o *Parasol Star*. Di certo dal nome credo bisognerà ripulire lo schermo dai nemici. Grafica davvero strepitosa e spero che la giocabilità sia davvero unica.



Tusker - Atari ST

Conosco questo gioco da una vita e non l'ho mai recensito? Un gioco di azione e avventura simile a *Indiana Jones*, ma con una grafica molto bella e una giocabilità che spero abbiamo migliorato ulteriormente con il passaggio ai 16-Bit.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #165**Dicembre 2024**

Blades of Vengeance	Genesis	28
Bounty Bob Strikes Back!	ZX Spectrum	13
Boxing Manager II	ZX Spectrum	14
Code Zero	X68000	18
Cyber Force	Amiga 500	16
Fast Food 2	Amiga 1200	22
Grand Prix Simulator	Amstrad CPC	12
Greg and Falla	Amstrad CPC	11
Nibbler	Coin-OP	20
Pumpkin	Amiga 500	22
Puyo Puyo	MSX2	24
Qix	Coin-OP	20
QX-9	Commodore 64	9
R*Bert	Commodore 64	10
Read & Rhyme	Apple IIGS	31
Tennis	Exel100	24
Top Gun	PSP	29
Truck	Atari ST	17
Word Processor, The	ZX Spectrum	33

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!





non è molto chiara).

Tutto questo è teoria perché appena iniziate morite all'istante. Basta un movimento del joystick per schiantarvi contro il niente (davanti alla pista non c'è nulla) e avete solo una vita.

Ogni volta dovete sorbirvi il ridisegno della schermata del titolo con quella musica che è una lagna quando la sentirete più e più volte e finché non finisce di disegnarla non potete giocare.

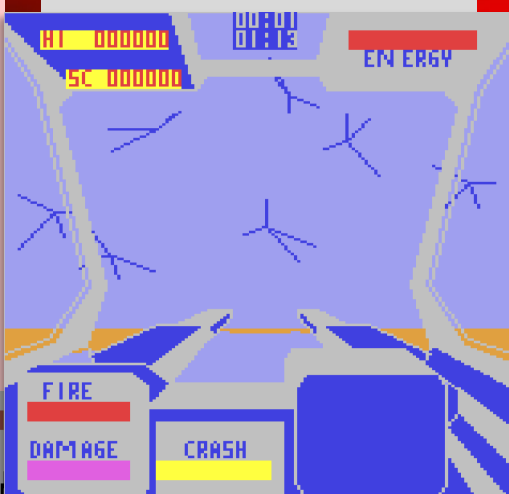
Con quale coraggio hanno potuto pubblicare questo gioco?

C'era una volta una stazione spaziale che svolgeva la funzione di controllare lo spazio da nemici che potevano creare problemi alla vita sulla Terra.

Un giorno questa stazione esplode per cause sconosciute distruggendo ogni cosa intorno ad essa (la spiegazione interna è scritta in maniera orribile) e sembrerebbe anche il nostro pianeta.

La vostra missione è una di supervisione per quello che è successo e quindi dovete decollare

E' un arcade, uno sparatutto in 3D vettoriale e la prima volta che lo caricate la grafica della schermata del titolo viene colorata un



dalla base e andare a controllare. Tralasciando il fatto che secondo la guida interna la stazione ha distrutto ogni cosa voi decollate da non si sa dove e comunque non raggiungerete mai la destinazione.

E' il gioco in se, è colpa dell'emulazione, fatto sta che si che funziona, ma non fate nulla. Appena iniziate a giocare esplodete senza capire cosa è successo.

pezzo per volta e vi farà venire il latte alle ginocchia.

Quando carica l'abitacolo dell'astronave sembrerebbero esserci dei vettori in tre dimensioni che vengono colorati con lo stesso sistema di Leaderboard Golf ed è lentissimo.

Quando morite e ricominciate, lui ridisegna solo la schermata del titolo, ma l'astronave è già caricata in memoria e quindi pronti per giocare.

Siete su una superficie che può essere la Terra o la Luna e dovete prendere velocità e decollare e quel punto dovrete essere attaccati dai nemici e in base all'altitudine che volate potete distruggerli o evitarli (ma anche qui la spiegazione del manuale interno

Il manuale interno è scritto senza punteggiatura tra le frasi e non si capisce niente sulla trama e lo scopo che dovete fare. Vi indica anche alcune funzioni di rifornimento che scritte in mezzo al testo non hanno senso.

Quando iniziate a giocare non potete spostarvi né sparare se non per dare inizio alla fase di decollo che però non funziona perché anche andando alla massima velocità quando premete F8 (il tasto per decollare) esplodete. Devastante schifezza!

1984, HAPPY SOFTWARE (MARK & TECHNIK)

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	0
EMOZIONE	0
GLOBALE	3-



WIZARDSOFT PRESENTS

R*BERT

BY JOE RAPAZ

COPYRIGHT 1983

SELECT 1 OR 2 PLAYER GAME

Cambia nome, cambia editore, ma non cambia il gioco che è il buon vecchio *Q*Bert*.

Il protagonista è sempre lo stesso che deve fare le stesse cose, ossia colorare una piramide saltando da una piattaforma all'altra evitando di farsi uccidere dai nemici che cercano di ostacolarlo.

Il gioco è tutto uguale nei vari livelli dato che la struttura è sempre la stessa e ovviamente dovrebbe tendere a diventare noioso. Per evitarlo hanno inventato (come in *Q*Bert*) di cambiare il tipo di colore delle varie mattonelle che compongono le piattaforme. Inizialmente è facile perché dovete colorare la mattonella solo una volta del colore che vi viene indicato sullo schermo.

Nei livelli più avanzati dovete ripassare più volte sulla stessa mattonella per cambiare il suo colore più volte fino a trovare quello che vi viene indicato.

Saltando in tutte le direzioni per cambiare uno o più colori, evitate i nemici che diventano sempre



più ostili dovrebbe tenervi incollati al monitor per parecchio tempo. Prima di ogni livello avete anche una breve demo che vi mostra come dovete colorare le mattonelle. Una cosa molto utile soprattutto dal secondo livello in poi.

Giocabilità non immediata perché essendo isometrico dovete imparare i movimenti. Dopo qualche partita persa, riuscirete ad entrare nello spirito del gioco e ad apprezzarlo molto meglio. Questo sistema di controllo, tuttavia, ha i suoi limiti, perché sotto stress invece di evitare i mostri andate verso di loro.

Non avendo nessun tipo di arma potete solo evitare i nemici. Ci sono due ascensori ai lati della piramide che vi portano in cima a questa struttura, ma una volta usato non li potete più sfruttare. Gioco di azione sì, ma con un briciolo di

strategia.

Tutto questo però dovrebbe farvi fare una domanda. Perché realizzarlo se è identico in tutto e per tutto al gioco originale? L'unica spiegazione è che *Q*Bert* è Americano, mentre *R*Bert* potrebbe essere la sua edizione Europea e tra l'altro questo gioco ha le istruzioni in italiano e quindi avvalora la mia ipotesi.

Tecnicamente eccellente per una grafica curata, un buon sonoro, una giocabilità con una difficoltà ben calibrata, ma attenzione a non sottovalutare questa cosa perché già al primo livello non è così scontato passare al secondo.

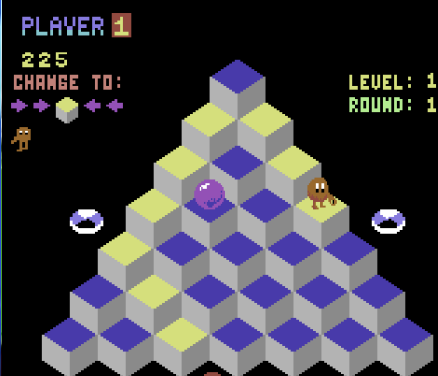
E' un clone o lo stesso gioco in versione Europea di *Q*Bert* con gli stessi pregi e lo stesso difetto.

Una difficoltà non calibrata benissimo perché già al primo livello alcuni nemici vi inseguono facendovi sbagliare per un sistema di controllo che in questa grafica isometrica non è molto intuitivo. Ogni volta vi fate sorprendere da un movimento che in teoria dovreste avere già assimilato.



1983, WIZARDSOFT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7





Un gioco di piattaforme con

bei colori e una grafica curata nei particolari è la presentazione per questo gioco che come dicevo nelle anteprime dello scorso numero sembra molto simile a *Stormlord*.

Due sono i protagonisti, Grell e Falla, rispettivamente un nano e una fata che devono prendersi cura del giardino magico dello stregone che ha ereditato da una malvagia strega la cui magia sta debilitando gli insetti e i fiori.

L'obiettivo è quello di purificare il giardino da questo male usando degli incantesimi contro le creature malvage e nel caso non bastasse dovete picchiarle fino a purificarle. In più potete anche piantare dei nuovi fiori.

Il male si è talmente incancrenito in questo giardino che anche delle creature magiche come nani e fate devono ricorrere alla forza

bruta pur di ripristinare la felicità dei suoi abitanti.

Le creature infestate sono di un colore rosso (il colore che è quello che rappresenta solitamente il male nei videogiochi) che vi



toglie energia ad ogni contattato. Quando li purificate diventano di colore verde e non vi tolgono energia. Per passare di livello dovete trasformare tutti i nemici dal rosso al verde.

Quando salvate queste creature dalla magia oscura ricevete dei crediti (sottoforma di palloncini) che vi servono per acquistare nuovi incantesimi in un negozio (premendo il tasto "spazio"). Potete anche comprare fiori da seminare, ma servono solo per il punteggio.

I due personaggi li potete usare entrambi in qualunque momento premendo il tasto "Return" e quindi avere una doppia possibilità di finire il livello. Il nano usa delle stelle magiche e la fata usa le scintille magiche. Quando finite le ma-

gie passate ai pugni.

Il nano può fare grandi salti in base alla velocità e la fata può volare e rimanere in aria senza mai scendere ed è molto utile. L'acqua vi toglie energia e va evitata.

Avete un inventario per piantare i fiori, usare le magie e una vita. L'inventario è complicato da usare perché dovete mettere la leva del joystick in una posizione particolare e dovete essere lontano dai nemici.

E' importante perché quando uno dei due personaggi muore avete 40 secondi per salvare l'altro donandogli la vita che avete nell'inventario.

Se muore uno dei due il gioco finisce.

Supporta il CPC a 64k e 128k e La versione per il 6128 cambia radicalmente la grafica nel pannello di controllo.

Un buon gioco, molto ben colorato, buone animazioni e una cura del dettaglio decisamente eccellente.

Per avendo una grafica scattosa è molto giocabile e quando avete imparato a gestire i due personaggi e l'inventario vi divertirete parecchio a passare da uno all'altro.

Gold



1992, CODEMASTERS

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Trailer

CPC 464



Una

corsa automobilistica di Formula 1 che solitamente è un genere che piace perché è uno sport che ha molti appassionati. La velocità estrema è qualcosa che ha sempre attirato l'attenzione e l'adrenalina per chi la prova. Una cosa che io non farei mai.

Il gioco è fortemente ispirato alla versione Arcade di *Super Sprint* e quindi una visuale dall'alto del tracciato che sta in una sola schermata e auto molto piccole. La visuale è ottima perché vedete subito quale è il percorso e quindi una guida che da questo punto di vista è buona.

Molti potrebbero fare qualche smorfia sul fatto che il gioco si chiami "Simulator" dato che in realtà è un arcade. E' una scelta commerciale per attirare l'attenzione e per dare un po' di aspettativa.

Dovrebbero esserci 14 tracciati in grado di tenervi incollati al monitor almeno finché non li avrete visti tutti e poi dopo dipende se vi

piace talmente tanto di riprenderlo in futuro.

Sul percorso ci sono anche delle avversità come macchie d'olio che vi fanno perdere il controllo dell'auto per pochi secondi, ma che potrebbero essere fondamentali per vincere o perdere la gara; ci sono delle chiavi inglesi da prendere per potenziare per l'au-



to.

Il bello di questo tipo di visuale è che per fare stare tutto quanto in uno schermo i percorsi includono sottopassaggi e ponti e rendono l'estetica sicuramente più interessante. Vedere la vostra auto sopra il ponte e quella degli avversari passare sotto di voi.

E' un gioco per uno o due giocatori in contemporanea. Se scegliete di giocare da soli avete solo un'auto del computer da sfidare. Se scegliete due giocatori le auto in pista sono tre: due giocatori umani e una del computer. Potete giocare solo con la tastiera che se configurata bene vi per-

mette di tenere testa al computer e anche vincere grazie alla velocità. Lui però non sbaglia le curve e quindi recupera sui vostri errori nel gestire la tastiera.

La velocità è progressiva e se uscite di strada o perdetevi la velocità per un qualunque motivo, accelerare di nuovo richiede del tempo e il computer vi supera. Per due volte mi ha battuto sulla linea del traguardo.

La grafica è carina per lo scenario, mentre male per le auto che non sono di Formula 1 e sono di fatto dei rettangoli colorati. Il sonoro è quasi assente se non per il parlato dello starter che vi dà il via.

Tecnicamente accettabile, ma il fatto è che *Super Sprint* c'è sull'Amstrad CPC ed è fatto molto bene con la stessa grafica dell'originale.

Grand Prix Simulator ha 14 tracciati e sicuramente più longevo, ma l'accelerazione e decelerazione continua da fare ad un certo punto rendono il computer imbattibile. E' già tanto vedere il secondo tracciato.

La tastiera doveva essere configurata per avere l'accelerazione con un solo tasto. Qui invece dovete girare, accelerare e decelerare.



1987, CODEMASTERS

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6+





Le 25 stanze di una miniera sono rappresentate in un gioco di piattaforme a singolo schermo in cui dovete trovare un modo per mettere in sicurezza le varie stanze che sono infestate da creature mutanti del perfido Yukon Yohan. Dovete quindi salire, scendere dalle scale, usare le varie piattaforme per raggiungere quelle senza scale, usare ascensori, tubi e ogni altra cosa che vi serve per liberare le stanze da creature mutanti. Per farlo dovete prendere gli oggetti che vi danno una temporanea invulnerabilità per uccidere questi mostri senza che subiate dai danni dal loro contatto. Ovviamente per rendere le cose più complicate avete un tempo limite per fare tutto quanto. Il passare del tempo è anche avvertibile con un beep che diventa sempre più frequente mano a mano che si avvicina allo zero.



Una difficoltà che è un po' sottovalutata in questi giochi di piattaforma è la capacità di cadere da grandi altezze. In alcuni non comporta nessun danno, mentre in questo gioco se cadete da una piattaforma a quella subito sotto perdete una preziosa vita.

Lo scopo è quello di distruggere tutti i nemici sapendo che gli oggetti che ci sono nel livello sono tutti bonus di invulnerabilità e in qualunque momento avete sempre una possibilità per uscire da situazioni complicate.



Una cosa molto buona è che quando uccidete dei mostri e perdete una vita, quelli morti rimangono tali e facilita il passaggio del livello. Sacrificare qualche vita per distruggere il più possibile e poi concentrarsi con quelli sulle piattaforme più complicate da raggiungere.

Difficoltà mal calibrata perché voi saltate in lungo e dovete imparare a memoria le distanze che potete fare con un salto. Alcune piattaforme sono talmente piccole che basta un pixel fuori posto per precipitare nel vuoto rovinando una

bella partita.

Ho fatto tante partite e non sono riuscito a superare il primo livello. Quando finalmente mi sembrava di aver capito come e quando saltare c'è sempre un imprevisto. L'invulnerabilità non so se è cumulativa perché non è ben chiaro se prendendo due oggetti si somma il tempo in cui siete immuni dai nemici.

Tecnicamente niente da dire. E' fatto bene sotto ogni punto di vista. Manca la musica durante il livello che avrebbe fatto la differenza.

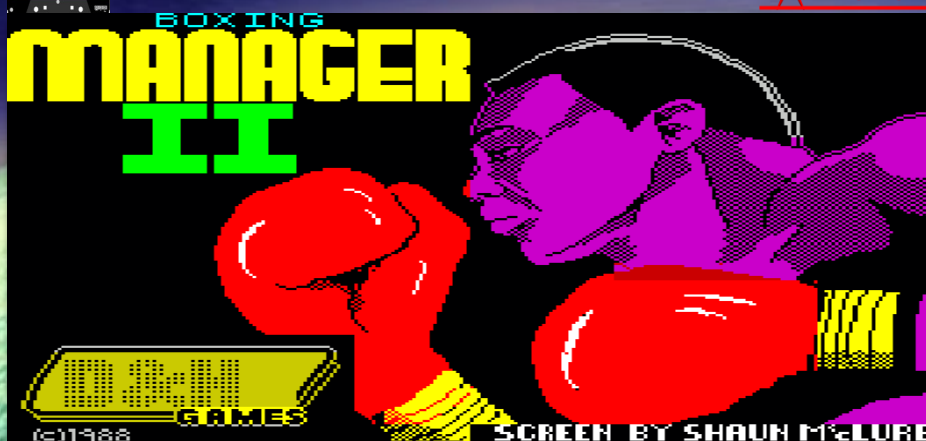
E' un gioco che va fatto tutto in velocità perché se cominciate a ragionare, perdete tempo e sbagliate a fare i calcoli per saltare.

Immagini solo del primo livello perché dopo svariati tentativi non sono riuscito a vincerlo. C'è quel pixel di svantaggio che vi fa precipitare e perdere vite inutilmente. Va bene questa cosa però almeno non dovrete morire cadendo da una piattaforma poco sotto di voi. Questa cosa accentua la difficoltà, accentua lo stress. Giocando e rigiocando imparate qualche trucco e scoprite che in effetti cadere da alcune piattaforme non è sempre letale.



1985, U.S. GOLD

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



Questo sport non mi piace per la sua violenza e nemmeno in versione videogioco perché è limitato ad una piccola arena in cui due atleti si prendono a pugni. Questa volta, tuttavia, essendo uno manageriale potrebbe essere più digeribile. Finito di caricare avete una scelta importante: giocare solo alla parte manageriale oppure prendere controllo del boxer. Entrambe le scelte vi portano alla stessa schermata e alla stessa parte manageriale, ma c'è una differenza tra le due opzioni che vi spiego dopo.

January 2024

1. **TYSON**

- Months Calendar
- Arrange Training
- Boxers Statistics
- Opponents Statistics
- Title Holders
- Levels
- Percentage for Cash
- Continue
- Save / Load Game

Avete un menu con varie scelte tra cui il numero di giorni per i vari allenamenti, la scelta delle difficoltà che credo possiate cambiare in ogni momento, la scelta dell'avversario, il contratto e decidere lo stipendio del vostro unico atleta. Prima di combattere vi chiede il luogo dove gareggiare ed è carina questa cosa perché potete mettere ogni nome che verrà stampato sullo schermo. Il combattimento



avverrà sempre sullo stesso ring. Dopo aver fatto un po' di allenamenti (che non vedete) siete pronti a sfidare il vostro avversario che avete scelto voi tra quelli a disposizione che sono della vostra categoria (che comunque siete liberi di accettare oppure no), inizia il combattimento.

Se all'inizio avete scelto la parte manageriale completa il combattimento lo guardate dagli occhi del vostro allenatore e non dovete fare nulla. Se avete scelto di avere il controllo del boxer il combattimento lo gestite voi con il joystick o la tastiera e l'esito dipenderà da voi e dal carico di allenamento che avete fatto. Con la scelta manageriale pur con allenamenti ho fatto due incontri e due KO in pochi secondi. Con il controllo del boxer ve la giocate in base alla vostra bravura. In più avete anche tutta la parte manageriale.

Nel Trailer vedrete che facendo la parte manageriale e le scelte fatte hanno dato vita ad un incontro molto più combattuto che durante la recensione.

E' un buon gioco perché include due modalità diverse pur all'interno della stessa gestione di un lottatore di Boxe in cui dovete allenarlo per renderlo pronto a vincere e diventare un campione. La parte manageriale è molto semplice, è tutto testo e l'unica grafica che vedete è solo quella durante i combattimenti che è ben animata.



1988, D&H GAMES

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

CYBER FORCE

ZNIEWOLONY UMYŚŁ

➡ START
HASŁO ⬅

(C) MIRAGE 1995

Un'avventura arcade sullo stile di *Flashback* per avere un'idea di quello che dovete fare; con il tasto "Return" potete fare ogni cosa: prendere gli oggetti, esaminarli, aprire le porte, interagire con le persone e fare contrattazione di vario genere. Quindi azione da fare con il joystick, sparare ai nemici e poi interagire con il mondo che vi circonda.

Nel 2017 uno scienziato prevede la fine del mondo dovuta ad una guerra nucleare e trasferisce la sua consapevolezza all'interno di un computer. Centinaia di anni dopo questa sua anima deve essere trasferita all'interno di un Cyborg e per farlo ha bisogno che voi troviate questo laboratorio.

Per farlo dovete interagire con la popolazione, risolvere degli enigmi, difendervi dai nemici e finalmente dare una nuova vita a questo scienziato.

Bellissima introduzione in stile fumetto in bianco e nero che racconta gli eventi che vi portano ad iniziare questa avventura. Vi



devo dire che è in Polacco e quindi per tante persone è incomprensibile e ancora di più per risolvere gli enigmi. Cercherò di raccontarvelo al meglio e farvi venire voglia di giocarlo.

Dopo una introduzione a fumetti, altra grafica introduttiva al livello per allietarvi durante il lungo caricamento. Vale la pena aspettare per ammirare una bella grafica curata e un buon audio.

La prima impressione è quella di trovarsi davanti una buona alternativa a *Flashback* e anche per alcuni nemici tipici come quei piccoli droidi che incontravate nella foresta e che vi sparavano a ripetizione se non li distruggevatte alla svelta.

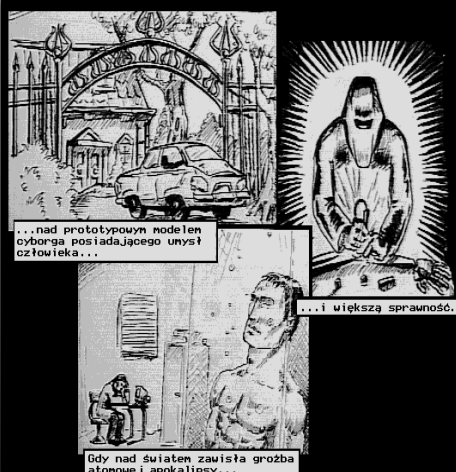
In *Cyber Force* però è peggio perché non potete camminare e sparare; quindi o uno l'altro. Se iniziano a sparare loro non vi danno il tempo di estrarre l'arma. Ogni colpo che ricevete vi scaraventa a terra. Se vi bloccano in un punto senza uscite dovete ricominciare tutto da capo. In vostra difesa avete uno scudo che dura un secondo ad ogni pressione del tasto (totalmente inutile perché non vi

danno il tempo di usarlo se iniziano loro a sparare).

Nel Trailer si vede un problema sulla difficoltà di arrampicarsi sulle piattaforme che sembra abbia un bug nel prime schermate di gioco. Ho risolto il problema casualmente giocando agli altri livelli. In pratica dovete essere allineati ad un preciso pixel che non sempre è visibile sullo schermo.

Tecnicamente buono per grafica e sonoro. Il Polacco è incomprensibile per le interazioni e per certi enigmi da risolvere.

Il vero problema è che ha una gestione del personaggio strampalata. Incontrate un nemico e se inizia a spararvi contro non avete speranze di salvarvi. Per fortuna i nemici non vi inseguono. Sparate solo da fermi, avete uno scudo che funziona in maniera ridicola. Potete saltare, ma da fermi sia in alto che in lungo. Le arrampicate sono fiscali e in certi punti non si vede la piattaforma sopra di voi. Nel primo livello questa cosa è allucinante.



1995, MIRAGE MEDIA

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5

TRUCK



Una corsa automobilistica nella quale non guidate un'auto, ma una motrice (un trattore stradale) che viene usato principalmente per trasportare dei semirimorchi che tutti conosciamo come TIR.

Un tipo di veicolo che di certo è molto meno manovrabile di un'auto in una corsa che può essere a tempo, a ostacoli o di abilità. E' talmente poco usato nei videogiochi che diventa di fatto una rarità.

Finito di caricare ascolterete una musica campionata davvero bella come motivo e arrangiamento che vi incanta anche se è ripetitiva. Funziona bene e fa il suo dovere e per una volta tanto non vi sembrerà, almeno per l'audio, un Atari ST. Ci sono tre eventi chiamati "Game I", "Game II" e "Game III". Sono tre corse diverse anche come visuale.

La prima è una corsa classica in terza persona in cui dovete scegliere tre tracciati e dovete superare tutte le altre motrici per arrivare primi al traguardo. E' una corsa arcade con solo le due marcie (alto e basso) in una strada molto stretta dove la velocità vi spinge fuori pista nelle curve che vanno affrontate rallentando e poi accelerando nei rettilinei. Bella corsa che mostra una grafica di grandi dimensioni, curata in maniera impeccabile, tuttavia, molto

e forse troppo difficile battere il computer.



La seconda corsa è con vista laterale con la strada leggermente isometrica in cui cambiano i comandi perché accelerate con il pulsante di fuoco e la levetta in su e in giù per cambiare le marce e quelle laterale per spostarvi sulla strada, ma onestamente non ho capito quello che dovete fare. Dato che ad un certo punto vedete un trampolino forse dovete fare un salto. Anche questa gara è difficile perché se vi fermate avete perso e stessa cosa se non riuscite a fare un salto.

Il problema è che dovete azzeccare la posizione esatta del trampolino e non è facile anche perché vi spostate a destra e sinistra molto lentamente.

La terza gara è con visuale dall'alto in cui dovete alla giusta velocità fare lo slalom intorno a dei birilli rossi che solitamente trovate sulle strade quando vengono fatti dei lavori.

Cambia di nuovo il sistema di controllo dove ora con la leva del joystick dovete usarla per spostarvi nelle varie direzioni e superare questi birilli.

E' molto fiscale come regolamento e quindi dopo averne colpiti tre o quattro avete perso.

Il mini gioco più bello è quella della corsa in terza persona.

Grafica impeccabile di grandi dimensioni e dettagliata bene sia nei colori sia in ogni particolare della motrice e del paesaggio. Questa volta una musica di qualità ben superiore anche se durante le gare c'è solo il rumore del motore e poco altro. E' un gioco molto difficile perché guidare una motrice non è facile soprattutto nel secondo e terzo mini gioco. Il primo è il più bello e giocabile anche se estremamente difficile nella guida con avversari che non sbagliano mai.

110 Km/h SCORE POS LAP TIME/L
003573 10 02 0'16'82



1988, FIL

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

CODE-ZERO

PUSH TRIGGER OR SPACE KEY

(C) 1991 M. HIJK
(C) 1991 EMU
(C) 1991 RANDOM HOUSE
/T. HARA
/J. KOBAYASHI
PRODUCED BY ENIX

Uno sparatutto a scorrimento verticale con la tipica impronta Arcade a cui questa macchina è fortemente adatta a questo genere di conversione. Computer Giapponese che è anche teatro di ogni genere di trama.

Non fa eccezione questo gioco perché Tokyo viene attaccata da una forza sconosciuta e inizialmente si pensava fosse un colpo di stato visto l'uso di armi e veicoli militari. Dopo 10 anni di continui attacchi in varie città della Terra si viene a sapere dell'esistenza di una razza aliena che telepaticamente controlla gli umani per creare conflitti tra le varie popolazioni.

Voi interpretate un coraggioso pilota che grazie al suo caccia sperimentale chiamato Zero (sono sempre aerei e astronavi sperimentali quelli che devono salvare la razza umana o il sistema solare) per distruggere le forze di invasione aliena.



Classico sparatutto a scorrimento verticale diviso in vari livelli e alla fine di ciascuno di essi dovete distruggere un veicolo di grosse dimensioni per passare ad un altro più difficile.

Inizialmente avete una potenza di fuoco limitata, ma come da tradizione di questo genere di giochi avete dei bonus per migliorare il ratio di fuoco e anche la potenza.

Difficoltà elevata, ma ben calibrata fino a quando avete potenziato bene l'astronave. Avete come predefinito il fuoco automatico che è un aiuto davvero enorme perché vi aiuta sempre e con i bonus per le armi diventa devastante.

Se perdete i potenziamenti si riduce tanto la capacità di fare i danni, ma l'auto fuoco è un surplus che non va sottovalutato. Alcuni potenziamenti non rimangono sullo schermo come in molti Arcade, ma escono dall'area di gioco quasi subito lasciandovi senza niente.

Avete le solite Smart Bomb, ma sono poche e una volta usate difficilmente ne trovate altre in giro perché le astronavi che vi danno i potenziamenti sono molto poche e

altre sono super difese da nemici che richiedono un sacco di colpi.

Devo dire che questa cosa dell'auto fuoco aiuta parecchio e se riuscite a evitare i colpi che riempiono lo schermo avete una buona possibilità di godervi una bella grafica curata in ogni aspetto e un'ottima musica ed effetti sonori.

Quando perdete avete dei crediti per continuare, ma dall'inizio del livello e non dal punto in cui siete morti e di fatto non servono a niente.

La giocabilità è quella tipica di un Coin-Op così come la grafica è il sonoro. La difficoltà è ben calibrata fino ad un certo punto, poi diventa un po' pesante da gestire soprattutto quando perdete una vita e di conseguenza tutti i potenziamenti accumulati. Ve lo raccomando perché è come avere un Coin-Op in casa senza cabinato e senza dover inserire le monete.

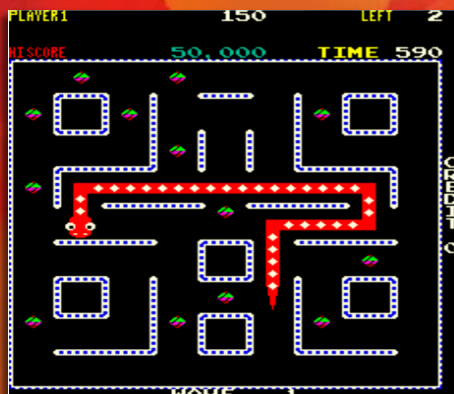
Gold

1991, ENIX

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+



SALA
GOGHI



Nibbler

Il gioco del serpente che mangia il cibo e si allunga è ricorrente e l'idea viene sfruttata abbastanza spesso in brevissimo tempo.

In questa versione il serpente si trova all'interno di vari labirinti che ostacolano il suo movimento soprattutto quando si allunga rischiando di mordersi da solo.

Per superare i vari livelli dovete mangiare tutto il cibo che trovate

entro 1000 secondi.

Una struttura molto simile a *Pac-Man* per i livelli labirintici e il cibo da mangiare. Non ci sono nemici se non la vostra voracità che vi porta ad allungarvi talmente tanto che è difficile non rimanere incastrati e perdere una vita.

E' il primo gioco che supporta il miliardo di punti.

Giocabilità fantastica, immediata con belle musiche di sottofondo. La difficoltà è ben calibrata e una sfida in cui dovete anche guardare il percorso, vedere dove andare per non rimanere incastrati, ma attenzione che il tempo non perdona. Dal secondo livello in poi vi muovete sullo schermo come se aveste il turbo e quindi ancora più difficile evitare di mordersi da soli.



1982, ROCK-OLA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

COIN-OP



Qix

Visto e rivisto in vari Computer e Console non credo di averlo recensito in versione Coin-Op.

E' quasi uguale alle sue conversioni in cui controllate un evidenziatore che deve colorare il 75% di un rettangolo stando attenti a non essere colpiti da Qix, una entità che si muove al suo interno con movi-

menti erratici.

Staccandosi dai bordi create le Stix, ossia delle linee che se chiuse vengono colorate e di fatto riempiono questo rettangolo. Quando avete riempito la quantità richiesta passate di livello.

Ci sono due tipi di Stix: Rosse e Blu. Con le prime vi muovete lentamente, mentre quelle blu sono più veloci. Quando rivendicate una zona rossa avrete il doppio dei punti di quella blu.

Nella sua semplicità è un gioco che vi invoglia a giocare perché è una sfida continua che aumenta livello dopo livello perché ad un certo aumenteranno i Qix sullo schermo.



1981, TAITO

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

GIOCHI

R E C E N T I



AMIGA 500



Pumpkin

Amiga ancora protagonista per questa sezione con un gioco fuori tema. E' Natale, ma il gioco è dedicato ad Halloween in cui è una rivisitazione di *Pac-Man*.

La grafica è stata ricreata per sfruttare il chipset Amiga (quello OCS) e per essere in tema al 31 Ottobre e quindi ora siete una zucca all'interno di un labirinto che deve mangiare tutti i teschi facendo atten-

zione ai soli quattro fantasmi che vi inseguono per trasformarvi in uno di loro.

Molto difficile perché i fantasmi vi inseguono anche lungo le vie di fuga e sono meno stupidi di quanto non lo erano in *Pac-Man* nei primissimi livelli.

Le vite funzionano come degli scudi perché non ricominciate da capo ogni volta che ne perdete una, ma rimanete esattamente dove l'avete persa e addirittura potete continuare a muovervi e mangiare anche mentre state morendo.

Ottima giocabilità, un po' difficile, ma ci sta perfettamente. Peccato che manchi una musica di accompagnamento perché solo gli effetti sonori è un po' poco.



2024, ELECTRIC
BLACK SHEEP

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
Globale	7

AMIGA 1200



FAST FOOD 2

Il seguito non ufficiale del gioco creato da zero con lo Scorpion Engine, questo eccezionale motore per creare giochi per Amiga di qualità come li creavano in passato le Software House con un tanti programmatori.

Esattamente come nell'altro gioco dovevete mangiare tutto il cibo che è

presente nei vari labirinti per passare al livello successivo. Attenzione che in mezzo al cibo potrebbero esserci dei mostri letali che vi portano via le vostre preziose vite.

Una nuova veste grafiche per esaltare il chipset AGA dell'Amiga 1200/4000, tre livelli di difficoltà e buona musica di qualità anche se sempre la stessa.

Il cibo è chiaramente riconoscibile, mentre i nemici sono delle creature che assomigliano a delle pillole con gli occhi. La prima volta pensavo fossero delle caramelle, ma persa una vita ve li ricorderete per sempre.

Quando avete inquadrato bene la grafica del cibo e dei nemici allora sì, che i livelli si susseguiranno per molto tempo.



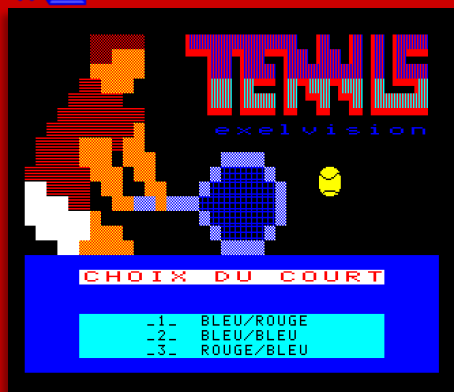
Gold



2024, ACIDBOTTLE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9

**RECENSIONI
BREVI**



Tennis

Un gioco sportivo, relativamente, rilassante perché non c'è violenza e non ci sono spargimenti di sangue. Un tennis da riscoprire su questo computer non così tanto ben conosciuto anche perché molti dei suoi giochi erano in Francese. E' un gioco molto vecchio e non esistevano tornei o campionati. Solo partite tra il giocatore e il computer oppure tra due amici.

Livello di difficoltà, scelta del numero dei giocatori e la durata della partita.

Visuale 3D del campo ben realizzato per una buona visione della palla. Persone a bordo campo che intervengono quando la pallina scontra la rete e poi parlato in Francese per dare l'inizio alla partita e l'assegnazione dei punti. Giocabilità molto buona a patto di mettervi con la racchetta fissa nella posizione per ribattere la palla. Questa parte è un po' difficile da imparare, ma una volta fatto potreste anche divertirvi a creare un vostro torneo personalizzato.



Trailer

Gold



1985, EXELVISION

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Puyo Puyo

I pratonisti dell'omonimo RPG di *Mado Monogatari* vengono riutilizzati in questo clone di *Tetris* in cui dal soffitto cadono una fila di tre pezzi diversi che vanno sistemati in modo tale da creare delle combinazioni di almeno quattro Puyo orizzontalmente e verticalmente. Giocate sempre in due (computer o

amico) e la partita dura in base al numero dei giocatori. Se giocate da soli non ci sono livelli dato che avete una sfilza di opzioni tra cui scegliere e giocate finché non perdetevi.

Tra le opzioni potete scegliere la "missione" in cui in uno scenario già pieno di Puyo dovete cercare di fare combinazioni di colori per liberare l'area di gioco.

I tre pezzi di Puyo scendono dallo schermo ogni volta sempre più veloci.

A due giocatori la partita termina non appena uno dei due raggiunge il soffitto.

Ottima grafica Arcade e buon sonoro.



Trailer

MSX2



1991, COMPILE

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ◆ *Galencia* (numero 83)
- ◆ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ◆ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ◆ *Sam's Journey* (numero 87)
- ◆ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ◆ *Terrapins* (numero 88)
- ◆ *Worthy* (numero 89)
- ◆ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ◆ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ◆ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ◆ *Bionic Commando* (numero 85)
- ◆ *OutRun* (numero 86)
- ◆ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ◆ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ◆ *Golden Axe II* (numero 121)
- ◆ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2





go e faticoso.

Ho visto solo il primo livello che è davvero difficile. Ad ogni passo sbucca fuori qualcosa che vi sorprende sempre anche rigiocandolo più volte. Quando pensate di aver imparato a memoria tutto, arriva sempre un qualcosa di inaspettato che vi inchioda in quel livello.

Un picchiaduro progressivo a piattaforme che per alcuni potrebbe ricordare *Gods* di Bitmap Brothers, ma secondo me assomiglia di più a *Rastan*. Di fatto è un gioco di azione, ma ha anche un leggero RPG perché i tre personaggi a disposizione hanno le loro caratteristiche e migliorano durante il gioco.

Una oscura e malvagia donna risveglia delle creature malvage e un gruppo di tre eroi, una cacciatrice, un guerriero e uno stregone devono sconfiggerla.

Dopo una lunga fatica a sconfiggere i vari nemici che trovate lungo il percorso alla fine dovete impegnarvi ancora di più per sconfiggere di boss di fine livello e poi passare al successivo e così via per otto scenari.

stiche diverse che vi danno la possibilità di finirlo almeno tre volte prima di non rigiocarlo più per parecchio tempo.

Il gioco è in effetti molto ispirato a *Rastan* e difficile malgrado abbiate tre vite ciascuna delle quali con una buona quantità di energia. Il fatto è che perdere significa ripartire dall'inizio



del livello se non raggiungete dei punti di controllo.

I nemici sono di vario tipo e resistenza e il gioco vi mette in difficoltà perché vi confonde con i loro colori. Alcune volte un tipo di nemico richiede un colpo, altre volte molti di più. Non vi è permesso sbagliare nulla e calcolare ogni pixel che fate. I livelli sono pieni di trappole come i pavimenti o ponti che si spaccano e vi fanno cadere e obbligarvi a fare altri percorsi più difficili oppure a cadere dentro pozze di lava o altri liquidi che fanno male alla salute.

Ci sono porte che vi portano in altre sezioni del livello che è lun-

Tecnicamente eccellente. Musica di altissima qualità che vi dà ritmo e aiuta parecchio nell'avventura. Grafica curata in ogni più piccola cosa, dalle fiamme delle corde, dai capelli che sventolano, agli effetti delle armi, lo sfondo animato.

Difficoltà un po' esagerata in certi momenti e non c'è possibilità di continuare. Livelli lunghissimi ed estenuanti anche se una volta sconfitti i nemici sullo schermo non appare nessun'altro.

Gold



1993, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+



Il bello di questi giochi non è solo l'azione senza ragionare troppo, ma anche avere una scelta di tre personaggi con armi e caratteri-



E' un simulatore di volo basato sul film con *Tom Cruise*, ma in realtà è un gioco di volo arcade con una giocabilità geniale e davvero ben realizzata.

Le missioni sono molto semplici: dovete distruggere un certo numero di bersagli evitando di farvi colpire dalla contraerea oppure dai missili dei caccia nemici.

La cosa bella di questo gioco è proprio questo sistema di evitare di essere colpiti. Sullo schermo appaiono dei rettangoli gialli e rossi in base alla quantità di proiettili che vi lanciano contro. Voi dovete volare nei punti dello schermo dove non ci sono queste icone di pericolo. Ognuna di questo è un colpo e se rimanete in mezzo subirete dei danni.

Quando un nemico viene centrato potete colpirlo con i vostri mitragliatori oppure lanciare i missili.

E' un sistema automatizzato per-

ché se centrate un solo nemico sparate un solo missile, ma se ne centrate due, automaticamente verranno lanciati due missili. Giocabilità tipicamente arcade e immediata. Inizialmente non si capisce come funzionano le icone



di avvertimento e infatti subirete danni senza capirne il motivo. Niente di trascendentale e quindi imparerete quasi subito come funziona.

Quando iniziate sarà difficile smettere. Un'emozione dietro l'altra.

Niente da dire sulla parte tecnica che è eccellente con una giocabilità da Coin-Op. Paesaggi molto belli e che sfruttano l'hardware della Console. Musica cantata e quindi di altissimo livello.

Gold

2011, PARAMOUNT
DIGITAL ENTERTAIN-
MENT

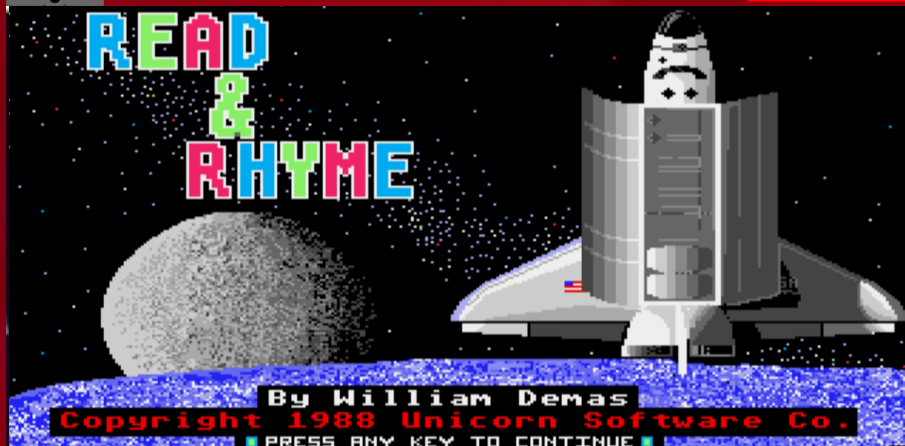
GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5



A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a soft shadow. Surrounding it are several white keys, including one with a left-pointing arrow, one with a right-pointing arrow, and one with a question mark. The lighting is soft, creating a clean and professional look.

Education

RIME



cui potete sbagliare fino a quando non trovate quella giusta, ora avete un certo numero di tentativi che dipendono dall'esercizio. Il computer vi dà una parola e voi in base alla conoscenza della lingua dovete trovarne un'altra che faccia la rima. E qui è richiesto che conosciate be-

Per cambiare un po' ritorna l'Apple IIGS in questo educativo dedicato alla rime, forse una delle cose più difficili perché non è facile costruire una frase in questo modo creando delle assonanze nelle parole rendendo il testo armonioso anche come suono. Poi se lo dovete fare in Inglese non conoscendo bene questa lingua le cose sono ancora più difficili.

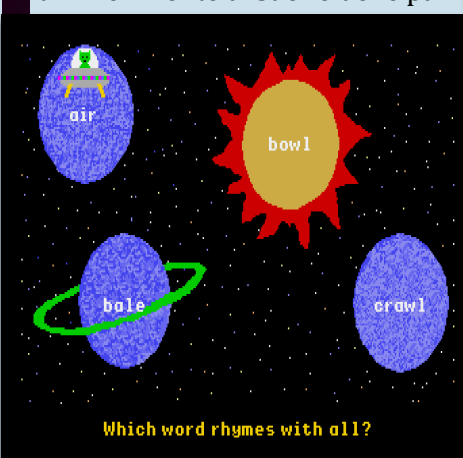
Quattro esercizi spaziali per mettermi alla prova in questa specialità poetica.

In **Rhyme Rockets** dovete cercare la parola che non fa la rima scegliendo il razzo spaziale sbagliato. La parola in questo caso è abbastanza evidente perché anche come suono delle parole è totalmente diversa.



In **Flying Saucer** dovete inserire la parola corretta per completare

la rima anche se sembra un normale esercizio di grammatica, tuttavia procedendo c'è sempre un riferimento al suono delle pa-



role e pronuncia.

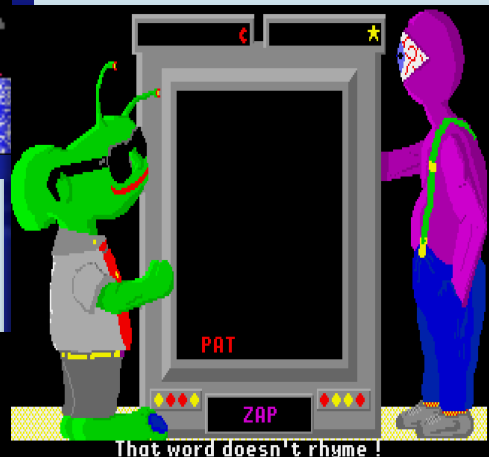
In **Alpha Blast** dovete mettere in ordine di lettera, dalla A alla Z, una serie di parole da una lista già fornita dal computer o le vostre. Con una lista già pronta è



molto più facile.

In **Rhyme Challenge** dovete trovare quante più parole secondo voi sono quelle giuste per creare una rima corretta.

A differenza degli altri esercizi in



ne il vocabolario Inglese.

Questo educativo è stato provato in una vera scuola e ha passato il test come buon aiuto allo studio.

Splat
scat
flat

Educativo sulle Rime molto di base e generalmente di facile comprensione dopo aver sbagliato qualche esercizio. L'ultimo di questi è molto difficile perché non avete aiuti e quindi dovete avere una buona conoscenza delle parole, il loro suono e pronuncia per completarlo.

In generale ottimo perché in tre esercizi non avete limiti e poi anche la grafica, le animazioni e i suoni fanno la loro parte.

An isometric illustration featuring a central laptop with a hand cursor pointing at its screen. The laptop is connected by a network of white lines to various technology and multimedia icons. These include a smartphone at the top left, a tablet at the top right, a camera on the left, a microphone at the bottom right, a hard drive and RAM modules at the bottom, a wireless router on the left, a magnifying glass, a padlock, a power button, and a USB plug. The background is a solid light brown color.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



The Word Processor

Forse un'intera pagina per questo programma è esagerata perché è la prima volta che lo provo e non ho ne manuali ne altro per dirvi cosa è capace di fare.

E' un Word Processor per lo ZX Spectrum (volevo cambiare un po' e non sempre le solite mac-

```
line 6
add text (ENTER to stop)

UN WORLD PROCESSOR PER LO ZX
X SPECTRUM CHE HA DIVERSE
LIMITAZIONI
A Word Processor for ZX Spectrum
that in his simplicity could be
good to write simple text.
```

chine multimediali come Amiga, PC o Mac) e concentrarmi su una produzione a 8-Bit.

Di certo questo computer non è nato solo per giocare perché come tale è possibile anche studiare e lavorare perché ci sono i software dedicati a queste cose.

Ha una bella interfaccia pulita e curata rispetto ad altri che usano una sorta di shell tutta nera con testo bianco.

Partendo dal nulla cosmico, l'uni-

```
line 8
add text (ENTER to stop)

UN WORLD PROCESSOR PER LO ZX
X SPECTRUM CHE HA DIVERSE
LIMITAZIONI
A Word Processor for ZX Spectrum
that in his simplicity could be
good to write simple text.
```

```
2" a" ; ":" "<>L
```

ca cosa che ho capito potete fare subito è scrivere un testo come bozza e quando avete finito di scriverlo potete inserirlo nel foglio.

Quando avete terminato di scrivere se ci sono errori potete spostarvi con le frecce direzionali sulle linee per editarle o cancellarle completamente. Questa funzione di cancellazione è un po' strana perché vi spostate sulle linee e le cancellate completamente. Non è possibile modificare parola per parola.

A differenza di moderni DTP non c'è la possibilità di correggere gli errori dopo averlo stampato sul foglio. La bozza serve a questo.

Ci sono combinazioni di tasti per accedere a funzioni interne che potete provare per scoprire cosa succede. La cosa buona è che potete provare perché ogni funzione la vedete nella bozza e quindi non c'è pericolo di rovinare un documento.

Ci sono limitazioni delle parole perché, ad esempio, non potete

mettere le parole accentate, ma usare gli apostrofi per questa funzione. Alle volte passa dal minuscolo al maiuscolo per i fatti suoi (ci sono combinazioni di tasti per questa funzione e non usa il tasto Caps-Lock).

Alcune combinazioni tipo premere il tasto Shift per mettere le parole in maiuscolo potrebbero attivare funzioni secondarie.

Vi consiglio di provarlo perché scrivere documenti su macchine vintage è un qualcosa di intrigante. L'unico suggerimento è di scrivere lentamente.

Lo Spectrum si è dimostrato abbastanza versatile per farvi conoscere le sue capacità anche in un arcaico Word Processor.

Un Word Processor che funziona abbastanza bene nella scrittura anche se mancano tante funzioni per usarlo al meglio. Dovete provare a vedere quanto è possibile fare. Ci sono combinazioni di tasti per accedere a funzioni avanzate e senza un manuale le dovete scoprire da soli.

Ovviamente non è esportabile perché nel 1983 ognuno aveva i suoi formati di salvataggio e stampa.

Se amate usare questi computer non solo per giocare, eccovi l'occasione per farlo.

Volume 10, Numero 12

Dicembre 2024

REV'N'GE!

Top 3



Grell and Falla



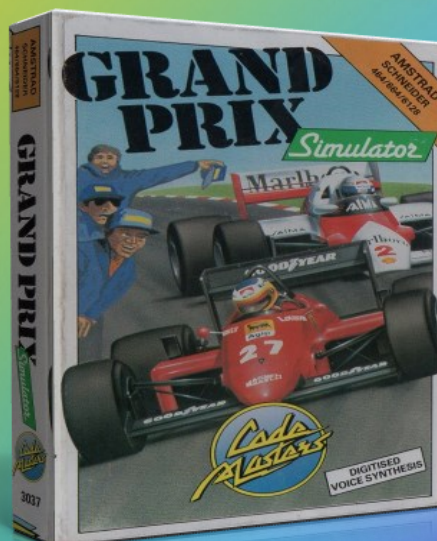
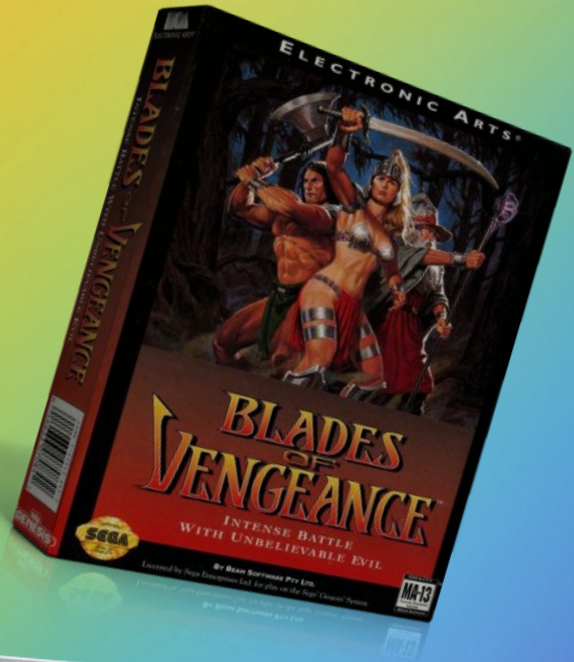
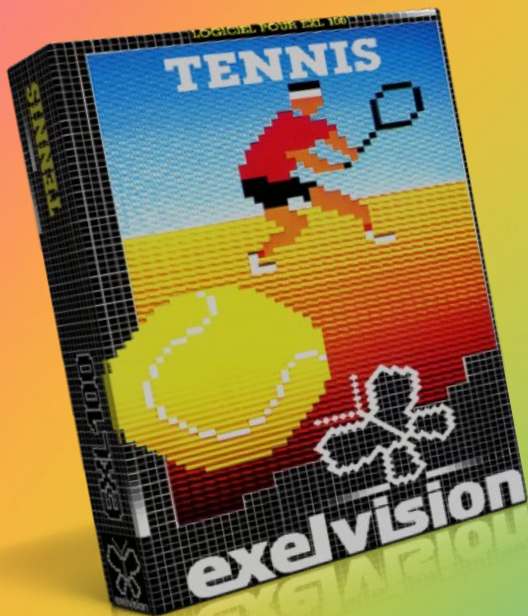
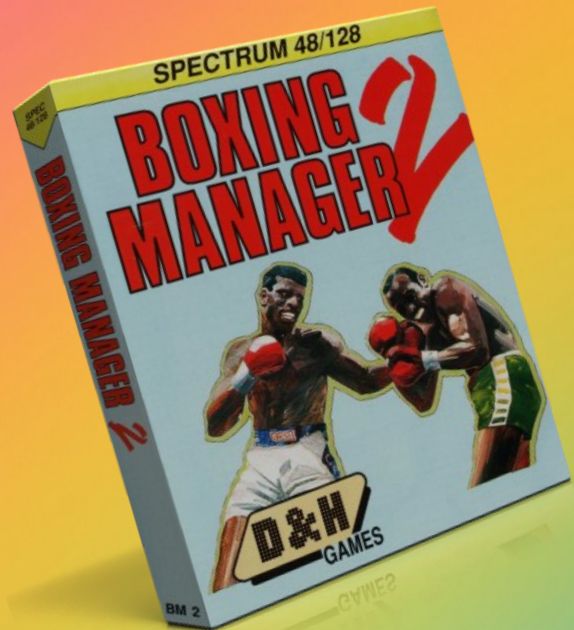
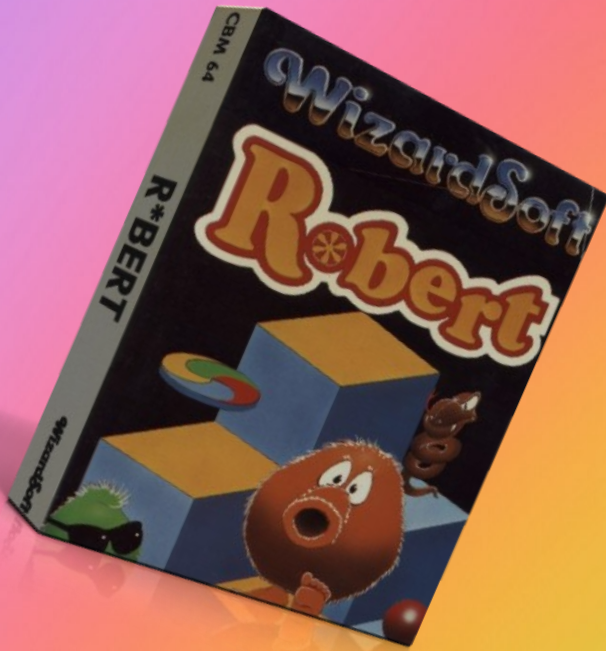
Fast Food 2



Code Zero



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
GREG AND FALLA	COMMERCIALE	Questo gioco mostra cosa significa crearne uno con un budget limitato e nessuna licenza di famosi piloti dell'epoca.
QIX	COMMERCIALE	Nel gioco di <i>Mario and Luigi</i> c'è un cameo di Qix. Qix porta indirettamente al personaggio Dr. Zoidberg della serie <i>Futurama</i> che era un clone di Qix. Con alcune schede VGA ed EGA caricava una grafica a 16 colori. Con una MCGA o VGA veniva rilevata la versione a 4 colori.

AMIGA

2024 NOVITA'

DATA

NOVITA'

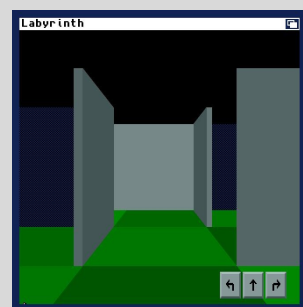
2024

Dalle ultime notizie guardando sia i forum sia Facebook, si apprende che la versione Sega Mega Drive di Last Battle: Legend of the Final Hero, potrebbe arrivare su Commodore Amiga come "Fist of the North Star 2".



2024

Aggiornamento del remake di Kim Fastrup Larsen di "Labyrinth" per Commodore Amiga. Un gioco in cui lo sviluppatore afferma che è un remake di un gioco per Commodore 64 pubblicato da Commodore nel 1983 (da non confondere con il gioco omonimo del 1986 di LucasFilm).



2024

Lo stesso creatore di giochi come Tale Of Evil, The Tower of Evil, Project - Quest e molti altri ha iniziato un nuovo gioco in cui lo sviluppatore afferma "Un remake dei classici giochi di cowboy/sparatutto delle macchine Z80".



2024

Nuovo straordinario sparatutto di Amiga Dream-Team, "Hyperborea". Un gioco che non presenta solo ondate e ondate di nemici, ma più proiettili e laser di quanti possiate gestire, oltre a una grafica piuttosto decente, il tutto su un A1200 di base o accelerato.



RECENSIONI #165

QX-9 (1984, Commodore 64)
R*Bert (1983, Commodore 64)
Grell and Fella (1992, Amstrad CPC)
Grand Prix Simualtor (1987, Amstrad CPC)
Bounty Bob Strikes Back! (1985, ZX Spectrum)
Boxing Manager 2 (1988, ZX Spectrum)
Cyber Force (1995, Amiga)
Truck (1988, Atari ST)
Code Zero (1991, X68000)
Nibbler (1982, Coin-OP)
Qix (1981, Coin-OP)
Pumpkin (2024, Amiga)
Fast Food 2 (2024, Amiga AGA)
Tennis (1985, Exel100)
Puyo Puyo (1991, MSX2)
Blades of Vengeance (1993, Genesis)
Top Gun (2011, PSP)
Read & Rhyme (1988, Apple IIGS)
The World Processor (1983, ZX Spectrum)

LE ALTRE VERSIONI

GRELL AND FELLA:

Commodore 64, ZX Spectrum (**1992**, Codemasters)

Antstream (**2019**, Codemasters)

GRAND PRIX SIMULATOR:

Commodore 64, Atari 8-Bit, ZX Spectrum (**1987**, Codemasters)

Antstream (**2019**, Codemasters)

BOUNTY BOB STRIKES BACK!:

Atari 8-Bit, Amstrad CPC (**1985**, U.S. Gold)

Commodore 64 (**1985**, Americana Software)

Atari 5200 (**1985**, Big Five Software)

BOXING MANAGER 2:

Commodore 64 (**1992**, D&H Games)

ROCK-OLA'S NIBBLER:

Atari 8-Bit (**1983**, Datasoft)

Apple II (**1984**, Datasoft)

QIX:

FM7 (**1983**, TAKARA)

Atari 8-Bit, Atari 5200 (**1983**, Atari)

DOS, Commodore 64, Amiga, Apple II (**1989**, Taito Corporation)

Commodore 128 (**1989**, Taito Software)

Game Boy (**1990**, Nintendo)

Apple IIGS (**1990**, Taito Corporation)

Lynx (**1991**, Telegames)

NES (**1991**, Taito America Corporation)

J2ME (**2003**, Taito Corporation)

DoJa (**2008**, Taito Corporation)

Nintendo 3DS (**2011**, Nintendo of Europe)

Playstation 4, Nintendo Switch (**2022**, HAMSTER Corporation)

PUYO PUYO:

NES (**1991**, Tokuma Shoten Intermedia)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

- 1 Across 2 Down (112)
- 10 Out of 10: Dinosaur (112)
- A-10 Tank killer 1.5 (129)
- After Burner (113)
- Airlift (125)
- Air Support (97)
- Alien Breed Tower Assault (119)
- Another World (134)
- Apache Flight (135)
- Archon (145)
- B.A.T. (138)
- Bad Dudes (102, 113)
- Barbarian (102, 113)
- Barbarian II GX4000 (137)
- Batman the Movie (137)
- Battle Chess (138)
- Battle Valley (148)
- Big Blue Disk (141)
- Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
- Birds of Prey (132)
- Car & Driver (131)
- Combat Air Patrol (127)
- Conan the Cimmerian (136)
- Contra (136)
- Course of Monkey Island (117)
- Dante's Inferno (111)
- Day of the Tentacle (118)
- Darkseed (133)
- Defenders of the Earth (127)
- Dig (118)
- Dragon Princess (138)
- Draw Poker (138)
- Dune (133)
- Dune II (130)
- Eliminator (142)
- Elite (125, 142)
- Emlyn Hughes International Soccer (143)
- Encyclopedia of War (143)
- Enduro Racer (143)
- Escape from Singe's Castle (138)
- Faara no Jikekkai (138)
- Fatal Fury Contact (141)
- F-15 Strike Eagle (124)
- F-15 Strike Eagle II (127)
- Fighter Bomber (130)
- Final Fight (146, 147)
- Flight Simulator (146)
- Flight Simulator II (146)
- Flight Path 737 (147)
- Forge (115)
- Formula One Grand Prix (90)
- Frontier: Elite II (99, 144)
- Frontier: First Encounters (146)
- Full Throttle (118)
- Golden Axe (136)
- Golden Sword of Bhakhor (134)
- Gunship (131)
- Gunship 2000 (104, 133)
- Heavy Metal (103)
- Hind (135)
- Ikari Warriors (145)
- Impossible Mission (124)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
- Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
- Jack the Ripper (130)
- Kick Off (145)
- King's Quest (120)
- King's Quest II (121)
- King's Quest III (123)
- Labyrinth of Time (119)
- Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
- Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
- Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
- Loom (115)
- Lotus III (131)
- Lupin III (137)
- Luxor (132)
- Maniac Mansion (118)
- Microcosm (119)
- Midwinter (129)
- Midwinter II (129)
- Monkey Island II (116)
- Myst (96, 114)
- Myst: Real (114)
- Myst Masterpiece (114)
- Myst Amiga (114)
- Nascar Racing (128)
- NeoGeoCup '98 (141)
- Nova 9 (91)
- Obitus (94, 134)
- Oscar (132)
- Out Run (122)
- Pac-Land (141)
- PC Globe 4.0 (115)
- PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

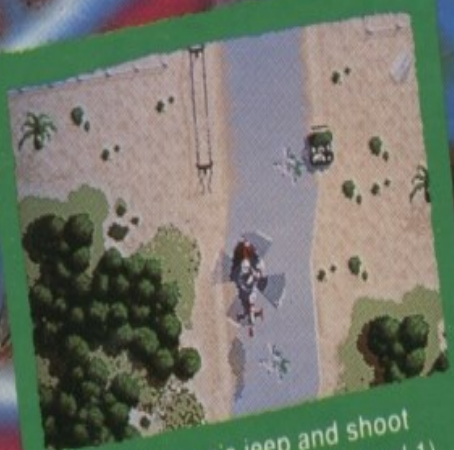
TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

Bond is back in a thrilling adaptation of the most exciting Bond movie yet!

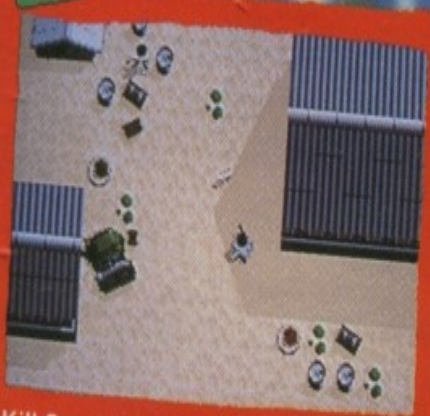


Chase Sanchez's jeep and shoot the ground emplacements (level 1)

"The fast and challenging action and excellent graphics and sound make this by far the best Bond game to date and it's a brilliant game in its own right. Look it up." C & VG



Knife the divers to collect a harpoon (level 4)



Kill Sanchez's ground forces to get to the helicopter (level 2)

007[©]



The closer you get to the plane, the less room for manoeuvre (level 5)

"... a Bond game that will be appreciated by 007 fans and arcade addicts alike."

AMIGA FORMAT



Grab the tail of the plane (level 3)



Watch out - the jeeps fire rockets (level 6)

Distributed by: MGM/UA Distribution Co. Gun Logo Symbol 1962 Danjaq, S.A. and United Artists Company.
All Rights Reserved. Published by: Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: 081 780-2224
Licence to Kill Programmed by Quixel Gun Logo Symbol 1962
S.A. and United Artists Company 1989 Danjaq S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved

"Domark Limited Domark Software Limited accept no liability for loss of any kind arising from the use of this product with computers for which it is not intended to be used, nor will liability be accepted for loss of any kind arising from use of this product with third party software, nor use otherwise than in accordance with instructions accompanying this product or issued from time to time thereafter, nor from use of any illegal or unauthorised copy of this product. The consumer shall remain responsible for ensuring that no illegal or unauthorised copy of this product is used. Your statutory rights are not affected."

